

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Berdasarkan pengalaman Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 13 Bandung Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, terdapat mata diklat dimana siswa memiliki keterbatasan dalam menggambarkan pemahaman materi tersebut. Mata diklat tersebut adalah membangun *wireless local area network*. Proses pembelajaran di mata diklat tersebut masih kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi jenuh dan peserta didik menjadi pasif dan diam. Hal ini sangat disayangkan karena dapat membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk belajar yang tentunya berdampak pada hasil belajar.

Menurut hasil observasi peneliti dengan salah satu guru di mata diklat *wireless LAN* pada tanggal 13 Maret 2014, dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di mata diklat tersebut kurang. Sedangkan alat sebagai penyampaian media pembelajaran sudah cukup lengkap. Maka diperlukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran dalam mata diklat tersebut. Sebuah inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan peralatan yang ada.

Sesuai penjelasan di atas, maka media pembelajaran dapat dijadikan pilihan untuk mewujudkan proses belajar secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Heinich dkk., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim dkk., 2001).

Sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale (1969) melukiskan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran, itu disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana menurut Arsyad (2012: 81) media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan alat bantu penyampaian materi belajar kepada siswa berupa media pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kejenuhan terhadap siswa.

Dengan dilatarbelakangi penjelasan-penjelasan di atas, penulis ingin melakukan sebuah penelitian mengenai penggunaan perangkat lunak *Swishmax 4* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini berjudul **“Efektivitas Penerapan Perangkat Lunak *Swishmax 4* Sebagai Media Pembelajaran Pembuatan Antena *Wireless*”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Proses pembelajaran yang masih kurang menggunakan media pembelajaran di kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 13 Bandung pada mata pelajaran *wireless LAN* sangat disayangkan. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi jenuh dan peserta didik menjadi pasif dan diam. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan batasan masalah diantaranya:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 13 Bandung.

2. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran pembuatan antenna *wireless* yang merupakan sebagian materi pada standar kompetensi membangun *wireless local area network*.
3. Penggunaan perangkat lunak *Swishmax 4* sebagai media pembelajaran hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa yang ditinjau dari hasil belajar pada ranah kognitif.

### 1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, bagaimanakah efektivitas penerapan media pembelajaran *Swishmax 4* ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *Swishmax 4* ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang pembuatan antenna *wireless*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya :

1. Diketahui efektivitas penerapan media pembelajaran *Swishmax 4* ditinjau dari hasil belajar siswa dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang pembuatan antena *wireless* kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran *Wireless LAN* di SMK Negeri 13 Bandung.
2. Sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran *Wireless LAN* di SMK Negeri 13 Bandung.

## **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini mengemukakan tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian, variable penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, kisi kisi dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data penelitian.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil yang diperoleh dalam penelitian.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran yang bersifat konstruktif bagi institusi yang bersangkutan.